



COMITATO PROVINCIALE AUTONOMO BOLZANO AUTONOMES LANDESKOMITEE BOZEN

Via Buozzi Strasse 9/B – 39100 BOLZANO/BOZEN

Tel. 0471 261753 – Fax. 0471 262577

Mail: combolzano@lnd.it

www.figcbz.it - www.lnd.it - www.figc.it

Regolamento Pulcini 7vs7 **Stagione agonistica 2021-2022**

Limiti di età

Possono partecipare i bambini tesserati nati nell'anno 2011, 2012 e i nati del 2013 purchè abbiano compiuto l'8° anno di età.

Conduzione tecnica delle squadre

Le società che svolgono attività di Settore Giovanile e Scolastico in almeno una delle categorie di base (Piccoli Amici, Primi Calci, Pulcini ed Esordienti) devono tesserare un Responsabile Tecnico dell'Attività di Base con qualifica Licenza C, UEFA B, UEFA A o UEFA PRO e almeno un allenatore per ogni categoria con tali qualifiche. Il Responsabile Tecnico dell'Attività di Base, nell'ambito dell'attività della stessa società, può anche svolgere la funzione di Allenatore per le squadre giovanili o delle categorie di base della società.

Arbitraggio delle gare

Per l'arbitraggio delle gare si deve ricorrere alla formula dell'autoarbitraggio (vedere istruzioni allegate). Tale opportunità prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la gara,, delegando al dirigente arbitro ed ai tecnici responsabili delle squadre che si confrontano su eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto.

Equipaggiamento dei calciatori

Per le scarpe da gioco è obbligatorio l'utilizzo di scarpe da gioco con la suola di gomma o a tredici tacchetti; è d'obbligo l'utilizzo dei parastinchi.

Partecipazione alla gara

La gara, disputata da 7 giocatori per squadra, sarà suddivisa in 3 tempi da 15 minuti ciascuno; tutti i partecipanti iscritti nella lista devono giocare un tempo intero.

Nel 1° tempo di gioco non sono ammesse sostituzioni, se non in caso di infortunio; all'inizio del 2° tempo il direttore di gara dovrà verificare che tutti gli atleti di riserva siano immessi per disputare il 2° tempo per intero (senza possibilità di essere sostituiti, fatto salvo i casi di infortunio).

Nel 2° tempo possono essere sostituiti fra loro solo i giocatori che hanno già disputato interamente il 1° tempo.

Nel terzo tempo le sostituzioni si fanno, a gioco fermo, con la procedura cosiddetta "cambio volante", assicurando così ad ogni bambino in elenco una presenza in gara più ampia possibile.

E' assolutamente vietato che un giocatore partecipi nella stessa giornata solare a due gare di Torneo, così come è opportuno che i ragazzi non disputino più di una gara nelle giornate del sabato e della domenica della stessa settimana.

Tutti i giocatori sono tenuti a sottoporsi preventivamente a visita medica per il rilascio del certificato di idoneità alla attività sportiva; il certificato deve rimanere agli atti della società.

Le società dovranno presentare all'arbitro regolare distinta in duplice copia, fino a un massimo di 14 giocatori e documento comprovante il tesseramento alla FIGC (la distinta si può compilare e stampare direttamente dal sito web).

Per i tecnici e dirigenti si dovrà presentare quale documento di riconoscimento, la tessera ufficiale prevista per la partecipazione alle gare.

L'accesso al terreno di gioco è consentito a un tecnico per società e a un massimo di 3 tre dirigenti per società.

Le società possono variare, per validi motivi, la data e l'orario stabilito della gara, purchè ci sia l'accordo tra le parti, comunicando al Comitato le variazioni concordate.

Il terreno di gioco

La dimensione del campo varia da una minima di 45x35 a una massima di 65x50; è possibile l'utilizzo trasversale della metà del campo di gioco.

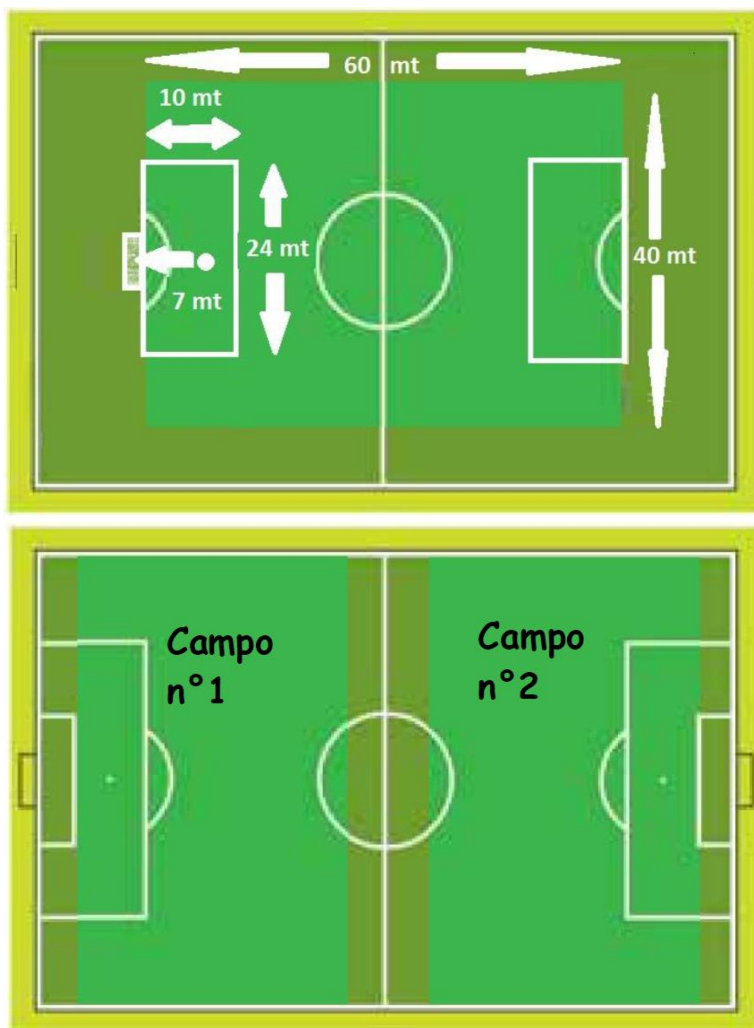
Le porte devono avere le misure da 5x1,80 in alternativa da 4 a 6 metri x 1,80 a 2.

I palloni devono essere di dimensioni ridotte della misura convenzionale n.ro 4.

L'area di rigore deve avere la larghezza di 24 metri e una profondità di 10 metri; per la delimitazione è preferibile l'utilizzo di delimitatori piatti.

Il punto del calcio di rigore è fissato a 7 metri dalla linea di porta.

Di seguito alcuni esempi :



Green Card

Coloro che sono proposti alla direzione delle gare potranno utilizzare la cosiddetta "Green Card", il cartellino verde che premia i giocatori che si rendono protagonisti di particolari gesti di fair-play (gioco giusto) o di "Good play" (gioco buono); in sostanza gesti di significativa sportività nei confronti degli avversari, dell'arbitro, del pubblico, dei compagni di gioco o apprezzabili gesti tecnici.

Al termine della gara entrambi i tecnici dovranno motivare e avallare la green Card nell'apposito spazio del referto di gara, controfirmandolo.

Al termine della sessione autunnale e primaverile il Comitato si riserva di premiare i ragazzi segnalati.

Risultato della gara.

I risultati di ciascun tempo di gioco devono essere conteggiati separatamente.

Pertanto, a seguito del risultato del primo tempo, il secondo tempo inizierà nuovamente con il risultato di parità (stessa cosa vale per il terzo tempo). Il risultato finale della gara sarà determinato dal numero di mini-gare vinte da ciascuna squadra, acquisendo un punto per ciascun tempo vinto o pareggiato.

Possono quindi verificarsi le seguenti combinazioni:

- 3-3 pareggi in tutti e tre i tempi
- 3-2 due tempi in pareggio e una vittoria da una delle due squadre
- 3 1 un tempo in pareggio e due vittorie da parte di una delle due squadre
- 3 0 vittoria di una squadra in tutti e tre i tempi
- 2 2 una vittoria a testa e un pareggio nei tre tempo
- 2 1 due vittorie di una squadra e una vittoria dell'altra squadra nei tre tempi.

SHOOTOUT (vedere regolamento allegato)

Ad ogni gara le squadre sono tenute ad eseguire i rigori in movimento denominati "Shootout", le cui modalità di svolgimento sono specificate in un apposito regolamento fornito in allegato.

La squadra che avrà totalizzato il maggior numero di rigori guadagnerà un punto da aggiungere al risultato dell'incontro (come se fosse un quarto tempo di gioco). In caso di parità (come per i tempi di gioco), sarà assegnato un punto a ciascuna squadra.

Time out

E' possibile e opportuno l'utilizzo di un time-out della durata di 1 minuto per ciascuna squadra, nell'arco di ciascun tempo di gioco.

Il Time-out può essere richiesto quando il gioco è fermo e la palla è in possesso della squadra che lo richiede nella propria metà campo.

Rapporto di gara:

Al termine della gara i tecnici e i dirigenti delle due società dovranno firmare per avallo il risultato riportato sul rapporto arbitrale che la società ospitante dovrà far pervenire insieme alle distinte contenenti i nominativi dei giocatori delle due squadre al Comitato Provinciale entro e non oltre le 48 ore dalla data di espletamento della gara con le modalità usuali.

Quarto tempo FAIR PLAY

Premesso che il Settore Giovanile e Scolastico promuove e apprezza l'organizzazione del "quarto tempo fair play" (momento conviviale del dopo partita con genitori, giocatori e tecnici delle due squadre) al fine di diffondere il concetto della sana competizione e amicizia, si ritiene che in questo momento di pandemia sia opportuno/necessario non eseguire questo evento.

Variazione alle regole di gioco

Per quanto riguarda il "**retropassaggio al portiere**" sono da tenere presenti le seguenti norme :

- non è consentito al portiere raccogliere con le mani il pallone calciato verso di lui dal compagno;
- non è consentito alla squadra avversaria intervenire sul retropassaggio;
- il portiere in possesso palla non può essere attaccato e deve quindi poter giocare senza essere contrastato;
- il portiere non può mantenere il possesso palla per più di 6 secondi, sia con le mani che con i piedi;
- il portiere che mette la palla a terra non può riprendere la stessa con le mani.

La rimessa da fondo campo sarà effettuata con palla a terra all'interno dell'area di rigore.

Nel caso in cui il portiere esegue un calcio di rinvio (in seguito ad una rimessa dal fondo campo) o rimetta in gioco la palla (sia con le mani che con i piedi) il pallone deve cadere nella propria metà campo; in caso contrario sarà battuto un calcio di punizione indiretto dal punto in cui è avvenuta l'infrazione.

Non è previsto il fuorigioco.

La rimessa laterale è effettuata con le mani; se palesemente errata va fatta ripetere allo stesso giocatore.

Nel caso in cui, durante un tempo di gioco, si verifichi una differenza di 5 reti tra le due squadre, la squadra in svantaggio può giocare con un calciatore in più sino a quando la differenza viene ridotta a 3 reti.

I calci di punizione possono essere diretti ed indiretti e la distanza della barriera deve essere di 6 metri.

Il giocatore reo di comportamento grave non sarà espulso nella classica forma con il cartellino rosso, ma sarà fatto uscire dal campo di gioco e non potrà rientrare nell'arco della partita; è ammessa la sua sostituzione nei tempi di gioco successivi a quello in cui è avvenuta l'espulsione.

Si ricorda di specificare a referto quanto avvenuto al campo; il giocatore espulso non dovrà intendersi automaticamente squalificato per la successiva gara, ma dovrà attendere il verdetto del giudice sportivo; la sanzione decorrerà dal giorno successivo a quello di pubblicazione del comunicato ufficiale.

“SHOOTOUT” : 1VS1, rigore in movimento

L'effettuazione dei Shoot Out è facoltativo laddove sussiste il tempo necessario per disputare questo gioco.

Norme Regolamentari :

1. Il gioco di Abilità Tecnica è una sfida agli “SHOOTOUT”, sfida 1vs1 tra giocatore e portiere delle due squadre che si confrontano.
2. L'obiettivo è quello di favorire l'apprendimento della tecnica, in particolare nel tiro in porta e nel dribbling.
3. Il giocatore che svolge il ruolo di attaccante parte con la palla al piede da una distanza massima di metri 25 dalla porta (dal semicerchio della metà campo in cui si svolge la sfida) ed ha un tempo massimo di 8 secondi per terminare l'azione.
La partenza viene determinata dal fischio dell'arbitro; dal fischio dell'arbitro parte il conteggio del tempo.
4. Il portiere deve posizionarsi sulla linea di porta e può muoversi in avanti solo quando parte l'azione dell'attaccante(quindi potrebbe non coincidere con il fischio dell'arbitro).
5. Nel caso di respinta del portiere, palo o traversa l'azione deve considerarsi conclusa e non sarà possibile colpire ancora il pallone per una seconda conclusione.
6. Gli interventi del portiere che nel Regolamento del gioco del calcio sono da considerare punibili (per esempio intervento del portiere con le mani fuori dall'area di rigore, atterramento dell'attaccante) provocano la realizzazione del goal.
7. Gli attaccanti devono obbligatoriamente condurre la palla sempre in avanti nella direzione della porta (non possono, quindi, invertire la direzione tornando indietro con la palla) nel qual caso l'azione deve considerarsi conclusa.
8. Gli “Shootout” verranno effettuati da tutti i calciatori partecipanti all'incontro, tenendo presente degli obblighi fissati dal regolamento tecnico delle gare in merito alle sostituzioni. Alla fine del primo tempo di gara verranno effettuati 7 “shootout” per squadra, coinvolgendo i calciatori che erano presenti in campo al termine del primo tempo, portiere compreso. Al termine del secondo tempo verranno effettuati ulteriori 7 “shootout” coinvolgendo i calciatori che erano presenti in campo al termine del secondo tempo, portiere compreso.
9. Al termine delle fasi di “Shootout” verranno conteggiati i goal realizzati da entrambe le squadre. La squadra risultata vincitrice guadagnerà un punto da aggiungere al risultato dell'incontro. In caso di parità, come per i tempi di gioco, verrà assegnato un punto a ciascuna squadra.
10. Al fine di ottimizzare i tempi di gioco si consiglia di eseguire lo “SHOOTOUT” contemporaneamente da entrambe le squadre (una per ogni metà campo).

I collaboratori dell'attività di base effettueranno delle verifiche gare e se non dovessero essere rispettati i regolamenti sopra elencati dovranno essere presi i provvedimenti disciplinari del caso.



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO CALCIO
SETTORE GIOVANILE E SCOLASTICO

L'AUTOARBITRAGGIO: Istruzioni per l'uso

“Le gare della categoria Pulcini dovranno essere arbitrate con il “metodo dell'autoarbitraggio” [...].

Tale opportunità prevede che la gara venga arbitrata dagli stessi giocatori che disputano la gara, delegando al dirigente-arbitro ed ai tecnici responsabili delle squadre che si confrontano eventuali e particolari interventi di mediazione e supporto.”

(Comunicato Ufficiale n°1 del Settore Giovanile e Scolastico - FIGC)

A seguito dell'introduzione delle modalità di Autoarbitraggio nella categoria Pulcini, si vogliono sintetizzare alcuni aspetti caratteristici e delle sue modalità di esecuzione.

Innanzitutto ci preme sottolineare l'importanza di avere una guida di riferimento in ciascuna gara, che riteniamo debba essere il Dirigente-Arbitro, ossia una persona adeguatamente formata per adempiere tale compito.

FINALITÀ

1. Stimolare l'auto-organizzazione
2. Conoscere e applicare correttamente il Regolamento di Gioco
3. Creare un clima positivo
4. Educare ed insegnare, giocando.

IL RUOLO DEL DIRIGENTE ARBITRO

Compiti didattici	Deve conoscere le regole di gioco e informarsi sulle relative differenze e sulle modalità applicative nell'attività di base
Compiti organizzativi	In sintonia con i dirigenti societari, collabora all'organizzazione delle gare informandosi su tutti gli adempimenti pre, durante e post gara
Rapporti con i tecnici	Comunica con il Responsabile Tecnico e gli allenatori sui rinforzi educativi che riguardano principalmente la gara negli aspetti comportamentali
Rapporti con i giocatori	Li aiuta nella conoscenza delle regole di gioco, favorendone il rispetto, con un comportamento imparziale che rappresenti un esempio positivo

(fonte: Guida Tecnica per le Scuole di Calcio, a cura del Settore Giovanile e Scolastico, 2008, pag. 40)

Il Dirigente Arbitro garantisce lo “*Spirito di Gioco*”, assicurando:

1. Sicurezza dei giocatori
2. Pari opportunità di gioco
3. Continuità del gioco
4. Piacere di giocare

“Bisogna sempre ricordare che una partita giocata dai Piccoli Amici, Pulcini ed Esordienti serve per rinforzare le conoscenze dei bambini sul calcio e sulla regolamentazione del gioco; quindi è parte di un contesto di apprendimento.”

(“Guida Tecnica per le Scuole di Calcio”, a cura del Settore Giovanile e Scolastico, 2008, pag. 38).

COSA DEVE FARE IL DIRIGENTE ARBITRO

Prima della gara

- ✓ Definire, con i Tecnici e i Dirigenti delle squadre coinvolte, modalità di intervento nel corso della gara, seguendo le linee guida della FIGC-Settore Giovanile e Scolastico
- ✓ Identificare (in base alle vigenti norme) i giocatori riportati nella lista gara, insieme ad un Dirigente della Squadra con cui avviene il confronto
- ✓ Spiegare e/o ricordare ai giovani calciatori la modalità dell'autoarbitraggio e alcune regole significative del gioco
- ✓ Dare istruzioni pratiche ai giovani calciatori (es. “quando volete richiamare l'attenzione su una irregolarità, alzate la mano e chiamate a voce alta «punizione» oppure «fallo»...”)
- ✓ Fare l'ingresso in campo e i saluti

La fase che precede la gara è sicuramente molto importante per favorire la conoscenza tra i bambini delle due squadre e tra gli adulti coinvolti (tecnici e dirigenti), aiutando a creare un clima positivo per permettere ai bambini coinvolti di esprimere al meglio le proprie abilità.

Durante la gara

- ✓ Supervisionare la gara
- ✓ Intervenire se **STRETTAMENTE NECESSARIO** (per infortuni, per garantire la sicurezza, in caso di evidenti e gravi scorrettezze...)
- ✓ Favorire l'autogestione della partita: *per tale motivo potrebbe risultare utile individuare 1-2 bambini di ciascuna squadra che, in caso di situazioni dubbie, possano decidere in merito insieme ai bambini eventualmente coinvolti. In ogni caso è bene che situazioni del genere siano comunque osservate con estrema attenzione dal Dirigente-Arbitro e comunque dai Tecnici e dai Dirigenti*
- ✓ Negli intervalli tra i 3 o 4 tempi, informare i giovani calciatori di eventuali comportamenti non consoni svoltisi durante la gara e dare indicazioni propositive al riguardo (es. “quando cerchi di prendere la palla all'avversario, fallo senza spingere”, “ricordati che quando esegui la rimessa laterale i piedi devono essere fuori dal campo”, ecc).
- ✓ Cronometrare il tempo di gioco
- ✓ Fermare il tempo di gioco per il *Time Out* chiesto dai tecnici

- ✓ Fermare il gioco per l'eventuale assegnazione di una "GREEN CARD", che può essere anche proposta da uno dei tecnici delle due squadre
 - ✓ Controllare che i cambi vengano svolti secondo le norme per l'Attività di Base
- ➔ Si consiglia di utilizzare un taccuino dove registrare le osservazioni da riportare ai giocatori durante l'intervallo fra i tempi di gioco e dove registrare le sostituzioni dei giocatori.

Dopo la gara

- ✓ Fare eseguire i saluti
- ✓ Fornire, quando necessario, feedback ai giovani calciatori e/o ai Tecnici e Dirigenti
- ✓ Compilare il referto e sottoscriverlo unitamente ai Dirigenti delle due squadre
- ✓ Favorire l'organizzazione del "Terzo Tempo Fair Play", invitando i genitori a portare una merenda da far condividere a tutti i bambini che hanno partecipato alla gara (Tè caldo, crostata, ecc.)

Suggerimenti e linee guida

È opportuno che i bambini, prima di prendere parte alle gare, vengano formati sulle regole del gioco. Pertanto ciascuna società dovrà occuparsi di coinvolgere esperti delle regole del gioco applicate nell'Attività di Base, come, ad esempio:

- la Sezione AIA di appartenenza
- gli Arbitri (in attività o dimessi)
- gli Esperti dell'Attività di Base messi a disposizione del Coordinamento Federale Regionale-SGS
- i Dirigenti-Arbitro appositamente formati

È quindi evidente che durante gli allenamenti settimanali il Tecnico dovrà "allenare" i giovani calciatori all'autoarbitraggio, in accordo con le finalità di cui sopra.

È molto importante che le società informino i genitori dei giovani calciatori sulla Modalità dell'Autoarbitraggio, sulle sue finalità e sulle modalità esecutive, così da creare quell'ideale clima positivo in cui il giovane calciatore possa apprendere nel miglior modo possibile.

Durante la gara, tecnico, dirigenti accompagnatori e pubblico devono fare attenzione a non influenzare le decisioni dei giocatori (es. "prendila che è nostra!", "vai avanti che non è fallo" ecc.).

In caso di particolari situazioni di gioco, di seguito sono schematizzate alcune semplici soluzioni:

Situazione	Soluzione
- Barriera	Dare indicazioni per il posizionamento
- Calci di Punizione	Suggerire un segnale per dare il "via" *
- Grave scorrettezza	Intervento del D.A.
- Giocatore deve allacciarsi le scarpe	Il bambino chiama l'interruzione della partita
- Non trovano accordo sul fallo	"Palla a due"

(Slides presentate ai corsi informativi per Dirigente-Arbitro dal dott. Stefano Florit)

Situazione	Soluzione
- Sostituzione di un giocatore	Cambio volante
- Tempo di gioco	Viene definito dal D.A.
- Rimessa laterale <u>platealmente</u> scorretta	Intervento del D.A.
- ?

Attendere un attimo prima di intervenire!!*

Si ringrazia il Coordinamento Federale Regionale Friuli Venezia Giulia del Settore Giovanile e Scolastico per il contributo offerto per la realizzazione di tale documento

Come referti arbitrali dovranno essere utilizzati i referti previsti per le Categorie Esordienti e Pulcini sotto la modulistica del sito internet del Comitato:

<http://www.figcbz.it/it/modulistica/>

Als Spielberichte muss man den Schiedsrichterbericht der Kategorien C- und D-Jugend verwenden, welcher sich unter den Formularen der Internetseite des Landeskomitees befindet

<http://www.figcbz.it/de/formulare/>